



PLENARINHO: NUEVOS PARADIGMAS PARA NUEVAS GENERACIONES

PLENARINHO: NEW PARADIGMS FOR NEW GENERATIONS

Ana Marusia Pinheiro Lima*

Resumen: Plenarinho es el programa de la Cámara de Diputados de Brasil para niños. Este documento documenta su historia y el proceso de reflexión sobre su propósito. Analiza lo que ofrece Plenarinho en su portal en Internet, a través de las dimensiones de la tecnología, la comunicación, la educación y la política. Después de esto, evalúa las propuestas de ley enviadas al concurso "Câmara Mirim", observando la alfabetización política de los niños, de acuerdo con los requisitos de Crick (1998). La metodología consiste en investigación documental y análisis de contenido. Los resultados muestran la evolución de un programa que es una referencia en Brasil y en el mundo, así como los desafíos que aún debe enfrentar para continuar, que son relevantes tanto para la literatura como para iniciativas similares.

Palabras clave: Plenarinho; Cámara de Diputados de Brasil; Alfabetización política; Internet; Niños.

1. Introducción

El objeto de esta investigación es Plenarinho ("pequeño Pleno" en traducción libre), programa de relación de la Cámara de Diputados de Brasil con el público infantil y juvenil. El programa está anclado en el portal en Internet (www.plenarinho.leg.br) e incluye acciones presenciales, así como la producción y la distribución de material impreso.

El trabajo se divide en tres fases. La primera examina el Portal Plenarinho en Internet, observando lo que se ofrece en cuatro dimensiones: tecnológica, comunicativa, educativa y política. Se entiende que las tres primeras dimensiones son requisitos necesarios para lograr la cuarta, que traduce el propósito del programa.

Desde 2013, Plenarinho está en proceso de refundición de esas cuatro dimensiones, iniciando con la reflexión acerca de la arquitectura de la información, las rutinas de producción, hasta abarcar los propios paradigmas en que Plenarinho estaba fundamentado. Los nuevos preceptos se dirigen hacia el mayor compromiso del público infantil con la participación política.

* Doctoranda en Ciencias Políticas, Maestra en Comunicación (2003), Arquitecta y Urbanista por la Universidad de Brasilia (1995) y Licenciada en Comunicación Social por el Centro Universitario de Brasilia (1993). Analista Legislativa de la Cámara de Diputados e investigadora del Programa de Postgrado del Centro de Formación, Entrenamiento y Perfeccionamiento (anamarusia@hotmail.com).

La segunda etapa evalúa los proyectos inscritos en la Cámara Mirim (Cámara de Niños, en traducción libre), específicamente la edición 2013, como respuesta de los niños en cuanto a la participación propuesta. Se trata de una acción en la que los niños elaboran, discuten y votan proyectos de ley de su autoría, en una simulación de la actividad legislativa. El análisis busca elementos que demuestren si las metas de Plenarinho están siendo abarcadas y si la alfabetización política de los participantes es lograda, de acuerdo con los requisitos propuestos por Crick (1998).

En cada una de las cuatro dimensiones, se hará la comparación entre las características iniciales y actuales del programa, con sus puntos positivos y negativos. Además, se presentan sugerencias para el perfeccionamiento de Plenarinho, ante cambios de contexto y de sus propios paradigmas.

Por último, el artículo expone los desafíos que enfrenta el programa, con los que necesita superar para seguir evolucionando, o incluso existiendo.

La metodología consiste en investigación bibliográfica, documental y análisis de contenido. Los datos se recopilan de *Google Analytics* y de informes de Plenarinho. Los criterios propuestos por diversos autores (STOCKDALE, BOROVIČKA, 2006, SILVA, 2009, O'REILLY, 2005, PINHO, 1990, SANTOS, 2012, ACKERMANN *et al.*, 2003) caracterizan un enfoque metodológico interdisciplinario y específicamente empírico para las tres primeras dimensiones. La dimensión política, la más importante, por ser la distintiva de Plenarinho, cuenta con el respaldo de la literatura sobre alfabetización política.

Plenarinho es un rico objeto de investigación. Lanzado en 2004, sigue activo y en continuo proceso de transformación. Combina una interfaz digital robusta con acciones presenciales junto al público infantil, siendo referencia en Brasil y en el mundo (A HANDBOOK, 2011). La reproducción de este recorrido y el objeto del análisis, discriminando recursos actuales y propuestas para la nueva plataforma, son interesantes para trabajos futuros, tanto en la implantación de iniciativas con propósitos semejantes a los de Plenarinho, como para estudios de ese tipo de acción.

Se resalta que no forma parte del alcance de este artículo profundizar el análisis en cada una de las cuatro dimensiones. Primero, por la limitación del espacio. Segundo, porque la intención es ofrecer un panorama histórico y conceptual de Plenarinho, que pueda servir de punto de partida para gestores en casas legislativas, educadores e investigadores.

La manera en que este trabajo fue estructurado, por cierto, es su primer hallazgo.

Plenarinho ya fue objeto de otras investigaciones en los ámbitos: tecnológico (SILVA, 2009), comunicativo (COSTA; MELO, 2010), educativo (MONTEIRO, 2015) y político (MELO, 2008; MARTINS, 2012). Ninguna de ellas, sin embargo, estableció puentes para la alfabetización política, siendo esa una de las contribuciones de este artículo.

2. Alfabetización política

Según Crick (1998), alfabetización política es el aprendizaje sobre cómo las personas pueden hacerse actuantes en la vida pública, por medio de conocimiento, habilidades y valores. Para él, la vida pública aborda conocimiento realista, preparación para la resolución de conflictos y toma de decisiones, relativos a los problemas sociales y económicos actuales, incluyendo las expectativas individuales de cada uno, la preparación para el mercado de trabajo, la discusión sobre la asignación de recursos públicos y la racionalidad de los impuestos, entre otros.

Cosson (2008) complementa, enfatizando la urgencia de pensar sobre las transformaciones sociales de las últimas décadas, que llevaron al cuestionamiento de los poderes y límites del Estado y de la propia noción de ciudadanía, anteriormente vinculada a la identificación nacional y a la obediencia a reglas colectivas. Entre las transformaciones, cita el impacto de la globalización de economías y culturas, el proceso de exclusión de parte de la población de los beneficios sociales, la fragmentación y la ascendencia de nuevas identidades. Esta ascendencia es notablemente importante cuando se trata de las nuevas generaciones.

Siguiendo en esta línea, Crick (1998) presenta los elementos esenciales que deben lograrse en la alfabetización política. El autor subraya la importancia de abarcar todos los elementos, pero no necesariamente todos de una sola vez.

Cuadro 1 – Elementos de la alfabetización política¹

Conceptos clave	Valores y Disposiciones	Habilidades y actitudes	Conocimiento y entendimiento
Democracia y autocracia	Interés en el bien común	Capacidad de considerar y apreciar la experiencia y la perspectiva de los demás	Naturaleza de las comunidades democráticas
	Apertura al cambio de opiniones y actitudes ante el debate y la evidencia		Parlamentos en niveles local, nacional, continental e internacional

¹ Se resalta que esta disposición de los elementos no se encuentra en el cuadro original de Crick. Se han reorganizado y alineado con los conceptos clave en el cuadro 1. Algunos elementos de la columna de la derecha (conocimiento y entendimiento) pueden abarcar más de un concepto, o relacionarse con más de un valor o habilidad.

	Compromiso con la ciudadanía activa		Cuestiones y acontecimientos tópicos y contemporáneos, en niveles local, nacional, continental e internacional
Cooperación y conflicto	Disposición para trabajar con y para otros, con entendimiento comprensivo	Capacidad para cooperar y trabajar efectivamente con otros	Naturaleza de los desafíos sociales, morales y políticos enfrentados por los individuos y las comunidades
	Interés en resolver conflictos		
Igualdad y diversidad	Creencia en la dignidad humana y en la igualdad	Capacidad para tolerar otros puntos de vista	Naturaleza de la diversidad, del disenso y del conflicto sociales
	Práctica de la tolerancia		
	Compromiso con la igualdad de oportunidades y de género		
Justicia, Estado de Derecho, leyes, legislación y derechos humanos	Civilidad y respeto por el Estado de Derecho	Capacidad para desarrollar un enfoque de resolución de problemas	Contratos y cuestiones relativas a los derechos humanos
	Juicio y acción sobre la base de un código moral		Derechos morales y legales y responsabilidades de los individuos y de las comunidades
	Determinación para actuar con justicia		
Libertad y Orden	Esfuerzo e iniciativa individual	Reflexión crítica sobre la evidencia y capacidad para buscar nuevas evidencias	Derechos y responsabilidades de los ciudadanos como consumidores, empleados, empleadores, miembros de la comunidad y en familia

Conceptos clave	Valores y Disposiciones	Habilidades y actitudes	Conocimiento y entendimiento
Individuo y comunidad	Compromiso con el servicio voluntario	Capacidad para utilizar de forma crítica los medios de comunicación y la tecnología actual para obtener información	Interdependencia entre individuos y comunidades locales y voluntarias
			Naturaleza de las acciones políticas y voluntarias en las comunidades
Poder y Autoridad	Coraje para defender un punto de vista	Capacidad de argumentación verbal y escrita	El sistema económico y sus relaciones con los individuos y las comunidades
		Capacidad para reconocer formas de manipulación y persuasión	
Derechos y responsabilidades	Propensión para actuar con responsabilidad: cuidado con uno mismo y los demás; previsión de los efectos probables de las acciones sobre los demás; aceptación de responsabilidad por imprevistos o consecuencias infelices.	Capacidad para identificar desafíos y situaciones sociales, morales y políticas, responder a ellas e influenciarlas	Desarrollo sostenible y cuestiones medioambientales

	Compromiso con el medio ambiente		
--	----------------------------------	--	--

Fuente: Crick (1998, p. 44), con adaptaciones.

Crick (1988) apunta a la necesidad del estímulo al desarrollo y a la aplicación práctica de los conceptos, valores y habilidades. Así, es posible trabajar la práctica antes del conocimiento formal, invirtiendo el mecanismo usual de algunos procesos educativos con niños. La evaluación de la alfabetización política también puede partir de lo que se obtiene en la práctica para inferir el conocimiento implícito.

Para Fox (2012, p. 15), interpretar el mundo no es suficiente; el estudiante debe entender que puede cambiarlo. Sin la transición entre el conocimiento y la práctica, es decir, la correspondencia entre lo que se transmite y las condiciones que el niño encuentra en su vida, existe el riesgo de que el “fervor político” sea “olvidado en el fondo de la mochila de escuela de la misma forma que el último deber para casa”.

Lockyer (2008) señala la combinación de elementos del republicanismo (equilibrio entre derechos y deberes) y del liberalismo (incentivo a la autonomía y enfoque en los derechos individuales) en el Informe Crick. Audigier (2000, *apud* COSSON, 2008) también identifica un carácter más individualista en la concepción reciente de ciudadanía. Arhtur y Davison (2000) tienen un entendimiento diferente, y recomiendan que se incremente la dimensión social en la alfabetización política propuesta por Crick, para que se logre la educación para la ciudadanía.

Se observa, en la literatura, el interés en el empleo y en la efectividad de la alfabetización política, o sea, en la aplicación de la teoría, y con éxito. Por eso, el estudio de una experiencia práctica, con duración suficiente para permitir el análisis longitudinal de los aciertos y de las dificultades encontradas en el recorrido, añade valiosos *insights* tanto para los investigadores como para los ejecutores. Es lo que se pretende en este trabajo, que tiene Plenarinho como objeto.

3. El Programa Plenarinho

Plenarinho es un programa de relación de la Cámara de Diputados con la comunidad, de carácter educativo², dirigido al universo infantil: niños de 7 a 14 años, padres y profesores. El programa se ancla en el portal en Internet (www.plenarinho.leg.br)

² Otros programas y acciones de cuño educativo de la Cámara de Diputados: Parlamento Joven, Estágio Visita y Estágio Participação (prácticas), Escuela en la Cámara, Pró-Adolescente, EcoCámara, Laboratorio Hacker, Misión Pedagógica, Taller de Actuación en el Parlamento, Educación a distancia, Programa de Postgrado

e incluye las acciones Cámara Mirim, Elector Mirim y Escuela en la Cámara, así como la producción y distribución de material impreso. Su lema es: “La forma de los niños de ser ciudadanos”.

De acuerdo con informaciones de la página “Quiénes somos”, el Portal Plenarinho informa sobre el Poder Legislativo - elaboración de leyes y actuación parlamentaria -, política, democracia y organización del Estado. Los temas sociales y educativos relacionados con el cotidiano infantil también se abordan, como la salud, la ecología, la educación, el ocio y otros.

La Cámara Mirim se realiza anualmente. Los niños presentan y votan proyectos de ley de su autoría, en una simulación de la actividad legislativa. En el caso del Elector Mirim, cada dos años, profesores y estudiantes participan en la elección de candidatos ficticios, desde la campaña hasta la votación en una urna electrónica virtual. La Escuela en la Cámara es una asociación con la Secretaría de Educación del Distrito Federal. El equipo de Plenarinho visita escuelas y también recibe la visita de estudiantes y profesores, en el Palacio del Congreso Nacional.

Plenarinho produce y distribuye la Revista Plenarinho, con historietas y pasatiempos; cartillas; folletos especiales para exposiciones de arte en la Cámara; el Estatuto del Niño y del Adolescente en tiras; y materiales impresos específicos para efemérides o la participación en ferias.

3.1. Breve historia de Plenarinho

2002 –El proyecto “www.plenarinho.gov.br: no solo un sitio, un instrumento al servicio de la ciudadanía”, elaborado por servidores públicos de la Cámara de Diputados³, vence el Premio Cámara en Ideas 2002⁴.

2003 - La Dirección General de la Cámara de Diputados publica la Portaria nº 7, de 30/01/2003, para la constitución del Grupo de Trabajo destinado a desarrollar el Proyecto Plenarinho⁵.

³ Grupo de servidores que presentó la propuesta: Elizabeth Bocchino, Sabá de Oliveira y Maria do Amparo da Silva.

⁴ De acuerdo con el Reglamento de la última edición, el "Premio Cámara en Ideas, instituido por la Portaria-DG nº 103-A, de 2002, integra la Política de Personal de la Cámara de Diputados y pretende estimular la participación de los servidores en el perfeccionamiento de las actividades administrativas y legislativas por la presentación de propuestas que resulten en la mejora de los servicios o en economía de procedimiento, financiera o material; o, aún, que incorporen valores del desarrollo sostenible en la Cámara de Diputados. [...] La Dirección de la Casa se compromete a implementar el proyecto vencedor, siempre que haya disponibilidad presupuestaria y financiera de la Cámara de Diputados e interés de la Administración Superior "

⁵ ⁵ Miembros del grupo interdisciplinario: Elizabeth Bocchino (Presidencia); María da Silva (Secretaría General de la Mesa); Yara Depieri (Centro de Formación), Sabá de Oliveira (Departamento de Taquigrafía), Idenise Carvalho (Departamento. Médico), María Albuquerque y Renata Sabbat (Secretaría de Comunicación), Fernando Torres y Marcos de Souza (Centro de Informática) y Renata Pereira (Centro de Documentación e Información).

2004 –El sitio es lanzado. En el día del lanzamiento, se seleccionó una escuela pública de cada unidad de la federación. En cada escuela, un diputado hizo la presentación del sitio y participó en un *chat* sobre el futuro del niño brasileño.

2005 – El programa recibe el Sello de la Nota 10, como el reconocimiento internacional por la DHNet (Red de Derechos Humanos y Cultura), que premia a los mejores sitios en lengua portuguesa de todo el mundo.

2005 – Lanzamiento del curso a distancia "Plenarinho para Profesores", en asociación con el Centro de Formación, Entrenamiento y Perfeccionamiento de la Cámara de Diputados.

2005 – Publicación de la primera edición de la Revista Plenarinho.

2006 – El *site* es elevado a la categoría de portal.

2006 – Primera edición de la Cámara Mirim.

2006 – Primera edición del Elector Mirim.

2008 – Firma de acuerdo de cooperación técnica con la Escuela de Administración de Ministerio de Hacienda y con la Organización Internacional del Trabajo (OIT).

2011 –Primera edición de la Escuela en la Cámara - Enseñanza Fundamental.

2013 –Refundición de la arquitectura de la información del portal. Nueva definición conceptual del programa.

3.2. Metas de Plenarinho

Plenarinho es fruto de una propuesta de servidores públicos de la Cámara de Diputados, presentada en 2002. Según la propuesta original, el programa integraría la “estrategia de mejora de la imagen de la Cámara de Diputados”, ofreciendo alternativas a la cobertura de los medios, de énfasis notoriamente negativo. Entre las metas, constaban la aproximación de los niños con los diputados, la simulación del proceso legislativo y el desarrollo del sentido de ciudadanía.

De acuerdo con un documento de 2004, año de lanzamiento de Plenarinho, su meta sería “hacer una gran contribución a la formación de la ciudadanía en Brasil”, para “evitar que las nuevas generaciones reciban ideas equivocadas sobre el Parlamento”.

En los primeros documentos, la Cámara de Diputados es el foco de Plenarinho. Más recientemente, en 2010, en el desarrollo del Mapa Estratégico (Cuadro 2) y en la definición de la misión y de los valores del programa, se observa el creciente aumento del alcance de la meta principal, desplazando el eje hacia el empoderamiento del público objetivo:

Misión: Contribuir a la formación ciudadana del público infantil y juvenil brasileño por medio de instrumentos de educación y comunicación política y legislativa, proporcionando canales para el ejercicio de la participación popular de ese segmento de la sociedad.

Visión: Ser referencia en el escenario nacional, contribuyendo para que la Cámara de Diputados sea reconocida por la sociedad como institución promotora de la ciudadanía y proveedora de educación política y legislativa con excelencia.

Cuadro 2 – Mapa Estratégico de Plenarinho

Papel Institucional		
Contribuir a la construcción de actitudes ciudadanas y de la conciencia política en las nuevas generaciones	Contribuir a la comprensión sobre el papel y la importancia del Poder Legislativo	Contribuir al conocimiento del papel institucional de la Cámara de Diputados
Público objetivo		
Ampliar el alcance de los productos Plenarinho junto al público infantil y juvenil	Perfeccionar la interacción con instituciones de educación	Estimular la participación y colaboración de los educadores
Procesos internos		
Desarrollar nuevos instrumentos de participación virtual	Mejorar los medios y garantizar recursos para la promoción de acciones de acercamiento con el público objetivo	Adaptar e insertar los contenidos de Plenarinho en los medios de comunicación e instrumentos de educación existentes en la Casa
Desarrollar alianzas y fortalecer el vínculo con instituciones públicas que promueven la educación para la ciudadanía	Desarrollar acciones de divulgación virtuales y presenciales	Desarrollar contenidos y materiales pedagógicos de excelencia
Personas y tecnologías		
Garantizar un equipo adecuado con competencias requeridas para el trabajo	Garantizar la infraestructura tecnológica adecuada para el pleno funcionamiento y desarrollo de productos	Garantizar instalaciones físicas adecuadas

Fuente: Plenarinho.

Así, según la Misión y el Mapa Estratégico, Plenarinho se posiciona hacia la “construcción de actitudes ciudadanas y de la conciencia política en las nuevas generaciones” en Brasil, “proporcionando canales para el ejercicio de la participación popular de ese segmento de la sociedad”, aunque mantenga la Cámara de Diputados como núcleo institucional de referencia.

El análisis de Plenarinho, en este trabajo, va a considerar los enfoques surgidos de las discusiones más actuales sobre el papel del programa. A ellas, se sumarán otros criterios apuntados por diversos autores como condiciones necesarias para el éxito de este tipo de iniciativa. La evaluación se dividirá en dos etapas:

- a) Análisis de Portal en Internet - lo que se ofrece al público, teniendo en cuenta las dimensiones: (1) Tecnológica, (2) Comunicativa, (3) Educativa y (4) Política. Las tres primeras dimensiones necesitan estar bien resueltas para que se tenga éxito en la cuarta. Debe resaltarse que esta orden reproduce el recorrido de Plenarinho: desde una herramienta digital (1) de Relaciones Públicas (2) para un programa de alfabetización (3) política (4).
- b) Análisis de la alfabetización política infantil - Lo que el público objetivo responde al programa. Concentrada en la Cámara Mirim, por la complejidad de la acción y riqueza de informaciones. El foco es la edición 2013, observándose el contenido de los proyectos de ley presentados y su adherencia a las metas de Plenarinho.

4. Análisis del Portal Plenarinho

El *site* de Plenarinho, lanzado en 2004, fue elevado a la categoría de portal en 2006, con más recursos y una plataforma distinta de alimentación y almacenamiento de datos. Desde entonces, hubo cambios de diseño y configuración de la página inicial, pero la arquitectura de la información se mantuvo.

En 2013, la Cámara de Diputados inició un proceso para la programación del Portal Plenarinho en una nueva plataforma. Lo que era un procedimiento para el incremento y actualización de los *softwares* y servidores *web* se convirtió en una oportunidad de reflexión sobre el portal, las rutinas de producción, hasta abarcar los propios paradigmas en que Plenarinho estaba fundamentado. Esta reflexión se incluirá en el análisis siguiente, como propuestas para la nueva plataforma, que podrán compararse con la situación existente.

4.1. Dimensión Tecnológica

La primera dimensión se refiere al aparato tecnológico de que dispone el portal. La Cámara de Diputados es una institución de representación nacional, con sede en Brasilia-DF. La dimensión tecnológica, concretada en el portal de Internet, permite que la Casa pueda tener contacto con el público objetivo de modo permanente.

Configuración actual y estadísticas

El tráfico en el Portal Plenarinho⁶ varía de acuerdo con el año escolar en Brasil, disminuyendo en los meses de vacaciones escolares (enero, julio y diciembre), lo que indica una asociación del acceso a la vida escolar de los niños. El pico es en septiembre, coincidiendo con el término de las inscripciones para la Cámara Mirim. El número total de visualizaciones de página, a partir de 2009⁷, se mantiene entre 300 mil y 400 mil por año.

En la actualidad, el menú principal de Plenarinho se divide por asuntos (Cámara, Diputado, Ciudadanía, Brasil, Educación, Ecología, Salud), otras categorías (Noticias, Sala de Lectura, Diversión, Su Espacio) y aún programas (Cámara Mirim) (Figuras 1 y 2).

⁶ Fuente: MELO, 2008 e *Google Analytics*.

⁷ El pico de accesos (180 mil mensuales) fue en febrero de 2008. La caída registrada a partir de esa fecha se debe a la retirada del código del portal de las informaciones que facilitaban el rastreo de los motores de búsqueda. Esto fue necesario porque, en 2007, el elevado número de accesos de Plenarinho sobrecargó a los servidores web de la RedCámara, comprometiendo todos los portales asociados a ella (COSTA, MELO, 2010). A partir de 2009, el número de accesos anuales se mantuvo.

Figura 1 – Homepage



Fuente: Plenarinho.

Figura 2 – Página interna: Câmara



Fuente: Plenarinho.

Los productos pueden ser divididos en:

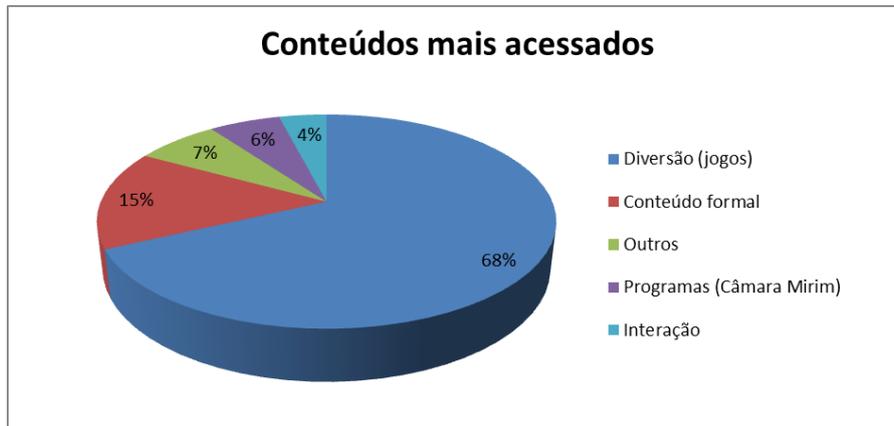
- Contenido formal – en gran parte, material textual informativo sobre diversos temas, que pueden estar asociados a otros productos, como animaciones e infografías;
- Diversión – concentración del material lúdico;
- Interacción – suscripción en el Club, charla virtual, Contáctenos;
- Programas – Câmara Mirim, Elector Mirim;
- Contenido educacional – desarrollado para público adulto, de profesores.

El gráfico circular 1 trae la consolidación del contenido más visto⁸, considerando los 100 primeros ítems. Los juegos suman, de lejos, el producto más buscado de

⁸ Para la medición de las estadísticas de origen de tráfico y contenido más visto en *Google Analytics*, se optó por un recorte temporal: entre el 8 de abril y el 1 de septiembre de 2013, período de inscripciones del Câmara Mirim, a fin de coincidir con el análisis de la alfabetización política infantil (segunda parte de este estudio).

Plenarinho. El sector “otros” incluye revistas, pasatiempos, animaciones y el área para profesores.

Gráfico 1 – Conteúdos más vistos (8/4/2013 a 1º/9/2013)



Fuente: Google Analytics.

4.1.1. Análisis de la calidad del Portal Plenarinho

En este análisis se utilizarán dos criterios: los de calidad, utilizando el modelo de Stockdale y Borovicka (2006), basado principalmente en el trabajo de DeLone y McLean (2003); y los de comunicación digital pública, propuestos por Silva (2009) para evaluar interfaces entre Estado y ciudadano.

4.1.1.a. Calidad del sistema

Stockdale e Borovicka (2006) enumeran los siguientes requisitos para la calidad del sistema: Accesibilidad, Usabilidad, Funcionalidad, Responsabilidad, Confiabilidad, Flexibilidad, Seguridad y Comunicación.

Recursos actuales

El Portal Plenarinho, aunque esté operando en una plataforma obsoleta (Plone, versión 2, de 2004), cumple los requisitos de calidad del sistema. Los puntos positivos destacados son:

- La URL es simple y de fácil memorización, aunque no tenga clara relación con la Cámara de Diputados: www.plenarinho.leg.br.⁹ Esto es fundamental para

⁹ La URL simple facilita la digitación en el navegador, para acceso directo. Se observa la diferencia, por ejemplo, de la URL de la Cámara Mirim de Florianópolis: <http://www.cmf.sc.gov.br/participacao-popular/881-popular/47-camara-mirim>

Plenarinho, porque la mayor parte de los accesos (44%) es directo, siendo Google el segundo lugar, con el 32%;

- El contenido multimedia (texto, audio, vídeo, foto, imagen) ofrece diferentes experiencias para diferentes usuarios. Subtítulos y descripciones aumentan la accesibilidad;
- El portal es seguro, condición imprescindible para la navegación de niños (para evitar la exposición excesiva y hasta la acción de pedófilos).

Hay **puntos negativos**, que van a orientar las propuestas para el nuevo portal:

- La capacidad limitada de almacenamiento de datos y de tráfico del servidor *web* de la Cámara de Diputados;
- La cantidad y riqueza de elementos gráficos de las páginas perjudica la celeridad de la navegación. Además, hay exceso en el número de “clicks” hasta llegar a la información que se desea;
- La disposición de *web banners* (banderolas) en la página principal es confusa;
- No hay búsqueda avanzada.

Además, la agrupación de contenidos de clasificaciones distintas en el menú confunde al usuario: temas (Cámara, Diputado, Ciudadanía, Brasil, Educación, Ecología, Salud), otras categorías (Noticias, Sala de Lectura, Diversión, Su Espacio) y acciones (Cámara Mirim). Incluso entre los temas, la categorización acaba por disociar, por ejemplo, Cámara y Diputado, así como Educación y Sala de Lectura.

El área “Su Espacio” tiene el mayor número de recursos para interacción, como el Muro de Comentarios, el área Seja Xereta (Sea Curioso) (para envío de redacciones y reportajes) y el registro en el Club. Pero hay otros canales dispersos por el portal, como el “Si yo fuera diputado” (en “Diputado”), “Continúe la historia” (en Sala de Lectura) y el chat (que está en el menú superior). Además, hay reportes fuera del área de Noticias, videos fuera de la Televisión Plenarinho y así sucesivamente.

Propuestas para una nueva plataforma digital para Plenarinho

El foco dejará de ser el acceso por las computadoras, dirigiéndose hacia los dispositivos móviles (celulares y tabletas), que es por donde la generación actual de niños utiliza Internet. De esta forma, la configuración, el diseño y el contenido darán prioridad

a los nuevos medios, con el desarrollo de una aplicación. La medición también operará de forma distinta (no tanto por los accesos, medida típica de la *Web 1.0*, sino por el número de interacciones y descargas de recursos).

El portal continuará existiendo, tanto para mantener el legado como para atender las demandas de profesores en los laboratorios de informática de las escuelas. El contenido será tratado para *Search Engine Optimization (SEO)*, para facilitar la indexación *web* por los motores de búsqueda y la localización por el usuario.

La arquitectura de la información será completamente refundida. El menú principal se dividirá por tipo de medios (vídeos, audios, cómics, juegos), facilitando el acceso a los contenidos más buscados. Todo el legado textual construido a lo largo de una década se reunirá aparte. El contenido formal será diferenciado de las materias fácticas (noticias) con más evidencia.

El área de mayor destaque será “Mi Espacio” (anteriormente “Su Espacio”), que reunirá todas las herramientas de interacción. Recibirá contenido creado por los propios niños, en una construcción colaborativa afecta a los principios de la *Web 2.0* (O'REILLY, 2005). Esta innovación no se refiere solamente a Plenarinho. Contradictoriamente, los sitios de participación política infantil y juvenil tienen el público objetivo como “receptor” de contenido, no destinando espacios para que también sea “productor” (BANAJI, BUCKINGHAM, 2010).

4.1.1.b. Calidad de los servicios

Stockdale e Borovicka (2006) citan los siguientes requisitos para la calidad de los servicios: Percepción de calidad del servicio, Evidencia de la construcción de confianza, Creación de empatía, Seguimiento de solicitudes y Personalización.

Recursos actuales

Lo más destacado del Portal Plenarinho es la empatía con el público objetivo.

Propuestas para la nueva plataforma

Toda la identidad de marca de Plenarinho está siendo recreada, incluyendo logotipos, tipografía y diseño de los productos, para hacerla más contemporánea (Figura 3).

Figura 3 – Plenarinho: marcas anterior y nueva



Fuente: Plenarinho.

En lo que se refiere a la seguridad, lo que hoy está ausente será incluido: publicación de la Política de Privacidad y alertas de seguridad. Para facilitar la atención a los usuarios y también disminuir el número de solicitudes referentes a acciones simples, habrá un *FAQ* (Preguntas frecuentes).

4.1.2. El Portal Plenarinho como interfaz digital entre Estado y ciudadano

Silva (2009) propone requisitos previos que la interfaz digital necesita cumplir para contribuir al fortalecimiento de la democracia moderna. Son tres principios democráticos: (1) Publicidad - cómo hacer que el Estado sea más visible para los ciudadanos. El vector de la información es predominantemente oriundo del Estado; (2) Responsividad: cómo hacer que el Estado sea más responsivo al ciudadano. Se caracteriza por el diálogo; (3) Porosidad - cómo hacer que el Estado esté más abierto a la opinión pública. La dirección principal del flujo de comunicación parte del ciudadano.

Plenarinho fue objeto de análisis por el propio Silva (2009). La medición de los ítems adoptada muestra la predominancia numérica de material de Publicidad, en los niveles informativo e instructivo. En este particular, el presente estudio coincide con el de Silva, pero las conclusiones son distintas.

En primer lugar, Silva (2009) no consideró las acciones Elector Mirim y Cámara Mirim, los grandes ejemplos de los requisitos Responsividad y Porosidad (en parte, esto puede deberse a fallas en la arquitectura de la información del portal actual).

En segundo lugar, aunque él hubiera computado esas acciones, cada una de ellas aparecería como un solo ítem, nivelado numéricamente, por ejemplo, a un texto publicado sobre la Cámara de Diputados. Sin embargo, el grado de complejidad de una acción como la Cámara Mirim es muy superior a la de producción de un contenido de Publicidad, con una participación mayor del público objetivo y también de los recursos humanos que le dan soporte.

En la plataforma actual, de 2008, la interfaz digital de Plenarinho ya atiende a los requisitos previos propuestos por el autor, aunque de forma embrionaria en algunos

puntos. El legado de más de una década permite que ahora el programa pueda dedicarse más a la interacción con el público objetivo, con incorporación de contenido colaborativo y la evaluación paulatina de las acciones.

Es importante reiterar que el principio de Porosidad trae aspectos menos tecnológicos y mucho más humanos. Depende del equipo entrenado y asignado para ese fin. El caso más emblemático es la ya citada Cámara Mirim. Los proyectos de ley enviados por los niños son examinados por una comisión de servidores de la Casa. En 2011 fueron más de 1200 inscripciones, para la selección de los tres ganadores.

Tanto los criterios de Stockdale y Borovicka (2006) como los de Silva (2009) miden la calidad de un sitio *web* por lo que éste ofrece al usuario final. Se verifica, con base en lo expuesto anteriormente, que los *softwares* y servidores *web* también deben propiciar facilidades operacionales para quienes los administran. En el caso de Plenarinho, la nueva plataforma debe ofrecer mecanismos que permitan el rescate y el cruce de informaciones recibidas en forma de informes sistematizados, que puedan ser entregados tanto al público objetivo (niños y profesores) como a los parlamentarios, e incluso a la prensa (2009).

4.2. Dimensión Comunicativa

En Brasil, Plenarinho fue pionero en la construcción de contenido explícitamente político, dirigido a niños¹⁰, en Internet. El primero en Internet, se considera referencia para otros sitios institucionales que tienen el mismo propósito.

Seis personajes fueron creados para ser los portavoces de Plenarinho, formando un grupo de amigos. Cada personaje tiene una característica propia, con el objetivo de representar diferentes segmentos y funciones en la sociedad, además de personificar cada área del Portal actual (Cuadro 3):

¹⁰ En el pasado, el tema fue tratado en libros didácticos en las extintas disciplinas Educación Moral y Cívica y Organización Social y Política Brasileña (OSPB), del antiguo 1º grado de la educación básica, sin usar lenguaje infantil. Otros materiales hicieron puente entre cuentos maravillosos y el universo de la política, como el musical "Os Saltimbancos" (I Musicanti, de Luis Enríquez Bacalov, adaptado por Chico Buarque en 1977).

Cuadro 3 – Personajes

Personajes	Quienes son	Área del Portal actual
Zé Plenarinho y Ana Légis	Diputados	Cámara, Diputado, Ciudadanía
Xereta	Reportera	Noticias
Edu Búho (el único personaje del grupo que no es humano y es adulto)	Educador	Educación, Sala de Lectura
Cida y Adão (cuya unión de nombres forma la palabra “cidadão”) (ciudadano en portugués)	Hermanos que representan a los ciudadanos que no tienen cargos políticos	Su Espacio, Diversión

Fuente: Elaborado por la autora con los datos de Plenarinho.

En 2005, un concurso con la participación de cerca de 500 niños definió las características del séptimo personaje, el niño en silla de ruedas Vital, representante de la accesibilidad. Otros aparecen en situaciones específicas, como la profesora Josefa. Los personajes ilustran y presentan textos, figuran en historias y cómics, animaciones, juegos e infografías.

Figura 4 – Personajes originales



Fuente: Plenarinho.

Siempre es válido subrayar que Plenarinho no es un proyecto independiente ni comercial. El lugar de habla es muy preciso, dentro de la Cámara de Diputados, en el Congreso Nacional, que es la institución mayor del Poder Legislativo federal. La responsabilidad es multiplicada, porque el público objetivo encara el contenido como fuente primaria de conocimiento, producido por quienes tienen credenciales para ello.

El desafío diario de Plenarinho es tratar un tema, generalmente árido, de forma creativa y comprensible para los niños, sin nunca perder de vista su carácter institucional. Para analizar la dimensión comunicativa del portal, se utilizarán como guías las 8 C de la buena comunicación enumerados por Cutlip y Center (*apud* PINHO, 1990): Credibilidad; Contexto; Contenido; la Claridad; Continuidad; Consistencia; Canales de Comunicación; y Capacidad de entendimiento del público.

De la misma forma que se hizo en la dimensión tecnológica, estarán en paralelo la situación anterior y las perspectivas de la nueva plataforma.

Recursos anteriores

Entre los **puntos positivos**, se destacan los canales de comunicación del Portal. Hay textos explicativos, material periodístico, historietas, animaciones, juegos, pasatiempos, fotos, imágenes, infografías, historias de audio y música. Estos formatos también están disponibles para el envío de material por los niños. Plenarinho aún tiene publicaciones impresas, como revistas, folletos, juegos de cartas, etc.

En nombre de la claridad, la información sobre el Estado y la legislación ganan “traducción”. La gran dificultad es abordar estos asuntos de forma sencilla, sin distorsionarlos ni usar palabras infantilizadas.

La consistencia es buscada siempre, con la verificación de las fuentes de información.

Los puntos negativos en la dimensión comunicativa incluyen el hecho de que los siete personajes originales son niños con alma de adultos. En su descripción, por ejemplo, Xereta tiene la Gramática de Celso Cunha (famoso gramático brasileño) como libro de cabecera. Dos de los personajes son diputados, y Zé Plenarinho usa traje. En las aventuras, todos tienen actitudes ejemplares. Es decir, los personajes se dividen entre el trazado infantilizado y el comportamiento formal, dificultando la identificación por parte de los niños y comprometiendo su credibilidad. Aunque cada personaje tiene cualidades propias, ellas se diluyen, sin que sea posible apuntar el real papel de cada uno en el grupo.

La definición de público objetivo y su respectiva capacidad de entendimiento fueron, durante mucho tiempo, una preocupación de Plenarinho. El grupo de edad del destinatario principal es muy amplio: 7 a 14 años. El nivel de comprensión y los intereses de un niño que acaba de ser alfabetizado son muy diferentes de los de un adolescente. Además, en diversos momentos los contenidos mostraban indecisión: si habían sido escritos para niños, o para sus padres o profesores, o para escuelas y organismos internacionales. O para todo el mundo al mismo tiempo, lo que es inviable para que la comunicación se efectúa. Posiblemente como consecuencia de esa indefinición, la Agencia de Noticias y el *Clipping* Niño siguen una agenda que puede no coincidir con los intereses reales del público objetivo.

Por último, la continuidad de la comunicación se obtiene mediante el recurso “Más información” y enlaces al Glosario, cuando los contenidos se relacionan manualmente. El material enviado por los usuarios no recibe tratamiento. No hay metadatos de correlación de contenido.

Propuestas

El concepto de cada personaje fue recreado. Cada uno tiene un “superpoder” asociado a un valor de la ciudadanía, pero también un pequeño “defecto”, confiriéndole un aire de niño travieso, pero sin perjudicar su reconocimiento como “el héroe” de la historia. Los personajes tienen un nuevo diseño, con un trazo más contemporáneo. La unión de los poderes de cada personaje es lo que va a determinar la victoria.

Figura 5 – Nuevos personajes



Fuente: Plenarinho.

Mucho contenido ya fue producido, principalmente el de naturaleza informativa. La idea ahora es moderar contribuciones enviadas por el público objetivo y enfocarse en las pautas relacionadas con el empoderamiento infantil.

La Agencia de Noticias y el *Clipping* Niño perderán la urgencia y la obligatoriedad de reproducir todos los trámites de las materias legislativas, enfatizando los aspectos que puedan interferir de inmediato la vida de los niños.

Se mantendrán los principios de claridad y consistencia.

Para aumentar la continuidad de la comunicación, puede haber indexación por tema y etiqueta para correlación automática de contenido, incluso en diferentes tipos de medios y material del usuario. Se mantendrá el Glosario.

Los canales de comunicación se mantendrán, pero se organizarán de forma más clara.

El contenido puede dividirse en dos grupos de edad: 7 a 10 años y 11 a 14 años. El material para adultos se reunirá en áreas propias.

4.3. Dimensión Educativa

Según los datos de origen de tráfico de Plenarinho¹¹, entre los 50 ítems más

¹¹ Fuente: *Google Analytics*

accedidos, 21 son sitios y *blogs* educativos. Como se ha visto anteriormente, los accesos al portal acompañan el año escolar, disminuyendo en las vacaciones.

El Portal Plenarinho, por lo tanto, mantiene una relación muy cercana con los profesores y el ambiente escolar. Otros datos pueden potenciar esta relación: según la investigación de TIC *Kids Online* Brasil 2012, la mayoría de los niños y adolescentes de entre 9 y 16 años accede a Internet en la escuela (42%) y utiliza la red para hacer trabajos escolares (82%). Esta misma investigación trae diversos artículos sobre la importancia de las interfaces digitales en el proceso educativo.

En estos términos, la adopción de Plenarinho en la escuela es algo aparentemente lógico, pero se enfrenta a dos dificultades relativas a los profesores, acerca de dos alfabetizaciones: la digital y la política.

Santos (2012) muestra que la generación actual de educadores tiene dificultades para trabajar los dispositivos digitales, principalmente Internet, en el aula. Utiliza recursos educativos del siglo 19, para una clase que ya nace conectada y asume la tecnología como algo natural.

Sobre la alfabetización política, el profesor se ve ante la misión de ofrecerla a los estudiantes, sin que él mismo la haya interiorizado. Hart (2002, *apud* ACKERMANN *et al.*, 2003) cita, por ejemplo, casos de adultos que se orientan a animar a los niños a expresar sus puntos de vista y participar en las decisiones, cuando ellos mismos nunca tuvieron esa oportunidad.

La tensión y las disparidades de alfabetizaciones son exacerbadas en el caso de una interfaz como el Portal Plenarinho, que es política y digital al mismo tiempo. Lo que se recomienda como compartición de poder puede ser interpretada por el profesor como pérdida de ese poder: todo el ímpetu de los alumnos es categóricamente controlado por los profesores, que confunden libertad con desorden, creatividad con desconexión, iniciativa con rebeldía (SANTOS, 2012, p. 83). Al mismo tiempo, Santos (2012) asegura que la intervención del profesor es imprescindible para no dejar al niño a la deriva. El estrechamiento de la asociación de Plenarinho con las escuelas tiene entonces doble acción educativa: para estudiantes y para profesores. Santos (2012) también propone maneras de trabajar la educación infantil en las plataformas digitales. Él defiende que no haya información sin componente lúdico, ni contenido lúdico sin información. Esto es especialmente importante para Plenarinho.

Recursos actuales

El material informativo de Plenarinho es un **aspecto positivo**. También pretende proporcionar subsidios para investigaciones escolares. Varios otros productos se publican para atraer la atención de los niños, con la expectativa de que continúen navegando y se encuentren más información sobre política.

Como **aspectos negativos**, se destaca que, a pesar de que existen materiales que conjuguen diversión e información, en relación con lo que sugiere Santos (2012), hay textos sin componente lúdico y entretenimiento sin contenido informativo.

Plenarinho para Profesores trae algunos proyectos pedagógicos. Entre 2005 y 2014, había un curso a distancia, hecho en asociación con el Centro de Formación, Entrenamiento y Perfeccionamiento de la Cámara de Diputados, discontinuado por la obsolescencia tecnológica y paradigmática.

Una de las preocupaciones - y críticas - de los profesores en las escuelas es la extensa cuadrícula curricular obligatoria. Hay el falso entendimiento de que “ciudadanía” sería “una disciplina más”. Para hacer frente a esta objeción, faltan a Plenarinho más propuestas pedagógicas que permitan compaginar la alfabetización política y el contenido de las diversas materias (matemáticas, ciencias, etc.).

Propuestas

Con la posibilidad de correlación automática de contenidos, juegos, cómics y otros estarán listados en la misma página, de acuerdo con el tema de la materia, propiciando el carácter lúdico propuesto por Santos (2012). Los productos de entretenimiento se crearán siempre a partir de los elementos de Crick (Cuadro 1).

Las informaciones de carácter legislativo permanecerán (Conocimiento y Entendimiento, según Crick, 1998), pero el énfasis será el desarrollo de vivencias democráticas en el ambiente escolar. La idea para la nueva área tecnológica es ampliar la oferta de proyectos pedagógicos y establecer una red virtual de intercambio de contenido y buenas prácticas entre escuelas y educadores.

4.4. Dimensión Política

Las tres primeras dimensiones - tecnológica, comunicativa y educativa - pueden estar atendidas en todas las premisas, pero para el logro de las metas de Plenarinho, no se sostienen sin la cuarta - la alfabetización política. Sin embargo, esta última se potencia con la precedencia de las tres primeras.

Plenarinho, en su plataforma, sus productos y sus acciones, debe proporcionar una

experiencia democrática al público objetivo. El programa contiene todos los elementos de Crick (1998). El énfasis es en los conocimientos y entendimientos, en especial en los que se refieren a la Cámara de Diputados y al Poder Legislativo. Sin embargo, el portal actual satisface los demás criterios, principalmente en productos como revistas y animaciones. Las acciones, especialmente las presenciales, fortalecen la dimensión social de la alfabetización política.

Ahora cabe analizar la respuesta de los niños con relación a lo que ofrece Plenarinho. El método de investigación elegido fue el Análisis de Contenido, según lo detallado por Babbie (2000). Consiste en la selección de la unidad de análisis, en la codificación de los contenidos (manifiestos y no manifiestos), en la conceptualización y creación de las categorías de codificación y en la evaluación de los contenidos.

Se optó por la acción Cámara Mirim, teniendo por unidades de análisis los proyectos de ley enviados por los niños.

5. Análisis de la Alfabetización política infantil - Cámara Mirim

La Cámara Mirim es un concurso de proyectos de ley abierto a todos los estudiantes del 5° al 9° año de escuelas públicas y particulares del país. Tres proyectos son seleccionados por una comisión de consultores legislativos de la Cámara de Diputados. Los autores vienen a Brasilia-DF con los gastos pagados por la Casa, para defender sus propuestas en la Sesión Mirim, compuesta por otros niños.

Entre 2006 y 2013, fueron más de 4500 proyectos enviados, haciendo hincapié para 2011, cuando Plenarinho recibió 1237 inscripciones.

5.1. Vencedores de la Camara Mirim

La primera codificación en este análisis de contenido es el desdoblamiento de los proyectos de ley vencedores de la Cámara Mirim¹². El Cuadro 4 trae la selección de los que presentaron algún efecto concreto.

De los 24 proyectos, siete fueron “apadrinados” por diputados federales y siguen el trámite en la Cámara, trayendo referencias explícitas a la Cámara Mirim (en el Cuadro 4 se identifican con el verbo “inspirar”).

Hay proyectos de los diputados infantiles que están alineados con otras proposiciones o políticas públicas, presentadas después de las ediciones de la Cámara

¹² Para más detalles y acompañamiento de las propuestas, acceder a <http://www.camara.leg.br/sileg/default.asp>. Para conocer las leyes en su totalidad, acceder a <http://www2.camara.leg.br/atividade-legislativa/legislacao>.

Mirim. No hay como afirmar si fueron la inspiración para tales propuestas. De cualquier forma, eso denota que las ideas de los niños encuentran consonancia con lo que viene siendo tratado en el escenario político nacional.

Otros proyectos tienen el mismo contenido de otras propuestas que ya se tramitan en la Cámara.

Cuadro 4 - Selección de proyectos de ley vencedores de la Cámara Mirim y sus desdoblamientos

Año	Nombre ¹³	Ciudad / Estado	Resumen	Desdoblamientos	Otros
2006	Mariana Vieira	SC	Inclusión de Ciudadanía en el Currículo.	PLS 2/2012 y PL 4744/2012 tienen el mismo contenido.	Recibió el 84% de los votos a favor (“Vote na Web”) ¹⁴

Año	Nombre ¹⁵	Ciudad / Estado	Resumen	Desdoblamientos	Otros
2006	Pedro Carvalho	RN	Todo niño huérfano residente en un colectivo sin fines de lucro tendrá acceso prioritario a la vacante en la red pública de enseñanza.	Inspiró el PL 1685/2007, acumulado al PL 1579/2007.	
2007	Karinne Mendonça	Taguatinga (DF)	Dispone sobre el fin del trabajo infantil.	Inspiró el PL 2398/2007, acumulado al PL 7650/2006. Decreto 3.597/2000 (regulado por el Decreto 6481/2008) y Decreto 4134/2002, ya trataban del asunto.	
2007	Mallena Lira	Iracema (CE)	Prohíbe el transporte de alumnos en vehículos abiertos (“paus de arara”).	Inspiró el PL 2561/2007, acumulado al PL 2397/2007.	
2007	Larissa Gonçalves	Belo Horizonte (MG)	Todo ciudadano brasileño está sujeto a las mismas leyes y penalidades en ellas previstas (fin del foro privilegiado).	PEC 470/2005 ya trata del asunto.	Recibió el 74% de los votos a favor (“Vote na Web”) ¹⁶
2008	Stephanie Ferreira	São José dos Campos (SP)	Las notas de dinero en billetes deben traer el valor en Braille.	PL 475/2011 tiene igual contenido. Acumulado al PL 7699/2006, que establece el Estatuto de la Persona con Discapacidad. En 2012, el Banco Central	

¹³ Los nombres de los niños están presentes en el Portal Plenarinho y son ampliamente divulgados por los medios internos y externos. Los responsables de los ganadores firman un término de autorización del uso de informaciones por la Cámara de Diputados, que incluye su divulgación en cualquier medio existente o que venga a existir.

¹⁴ <http://www.votenaweb.com.br/projetos/pls-2-2012>

¹⁵ Los nombres de los niños están presentes en el Portal Plenarinho y son ampliamente divulgados por los medios internos y externos. Los responsables de los ganadores firman un término de autorización del uso de informaciones por la Cámara de Diputados, que incluye su divulgación en cualquier medio existente o que venga a existir.

¹⁶ <http://www.votenaweb.com.br/projetos/pec-470-2005>

				lanzó notas en tamaños diferenciados para facilitar la identificación por las personas con discapacidad visual.	
2009	Richard Oliveira	São José dos Campos (SP)	Todos los edificios públicos que se construyen deberán tener un sistema de almacenamiento y reutilización del agua de lluvia.	Inspiró el PL 7231/2010, acumulado al PL 5733/2009.	Recibió el 95% de los votos a favor (“Vote na Web”) ¹⁷

Año	Nombre ¹⁸	Ciudad / Estado	Resumen	Desdoblamientos	Otros
2009	Carlos Marcus da Silva	Iracema (CE)	Establece requisitos para ser consejero tutelar	PL 2602/2007 y PLS 479/2009 tienen igual contenido.	El video con su historia recibió el 1º lugar en el 7º Concurso Historias del Estatuto del Niño y del Adolescente - Pró-niño, en 2011 ¹⁹
2010	Lorena Resende	Sobradinho (DF)	Todos los autobuses deberán tener sillones con cinturón de seguridad para niños hasta cinco años.	Inspiró el PL 7910/2010, acumulado al PL 6932/2010.	Recibió el 75% de los votos a favor (“Vote na Web”) ²⁰
2010	Milena Silva e Maria Carolina Rodrigues	Campos dos Goytacazes (RJ)	Todo deficiente visual tiene derecho a un perro guía, siendo obligación del gobierno federal disponer de perros entrenados. Es obligatoria la construcción de perrera de adiestramiento en todas las capitales, con más de 100.000 habitantes.	En noviembre. El Gobierno Federal lanzó la acción Vivir Sin Límite, que prevé la implantación de Centros de Entrenamientos de Perros-Guía. Brasil es el único país de América Latina que trabaja con este tipo de formación. ²¹	
2010	Patrícia Rocha	João Ramalho (SP)	Es obligatoria la instalación de dispositivo para fijación de bicicletas en los edificios y lugares públicos, en todos los municipios.	Inspiró el PL 7909/2010.	Recibió el 94% de los votos a favor (“Vote na Web”) ²²

¹⁷ <http://www.votenaweb.com.br/projetos/plc-7231-2010>

¹⁸ Los nombres de los niños están presentes en el Portal Plenarinho y son ampliamente divulgados por los medios internos y externos. Los responsables de los ganadores firman un término de autorización del uso de informaciones por la Cámara de Diputados, que incluye su divulgación en cualquier medio existente o que venga a existir.

¹⁹ Ver <http://www.youtube.com/watch?v=kp2tkeE8JLw>

²⁰ <http://www.votenaweb.com.br/projetos/plc-7910-2010>

²¹ Ver <http://www.brasil.gov.br/cidadania-e-justicia/2013/04/brasil-e-o-unico-pais-da-america-latina-que-trabalha-com-formacao-de-caes-guia>

²² <http://www.votenaweb.com.br/projetos/plc-7909-2010>

2011	Túlio Machado	São Paulo (SP)	Todo ciudadano brasileño tomará conocimiento de cuánto, en porcentajes, estará pagando de impuestos sobre cualquier producto	La Ley 12741/2012 obliga el detalle de impuestos en la factura.	
------	---------------	----------------	--	---	--

Año	Nombre ²³	Ciudad / Estado	Resumen	Desdoblamientos	Otros
2011	André Silva	Brasília (DF)	Todo sitio de órgano público debe tener una página destinada a los niños, con explicaciones sobre lo que el órgano hace y su importancia para el país y para el pueblo.	La idea no es objeto de proposición. Sin embargo, diversos organismos públicos ya tienen sitios infantiles, como el Ministerio Público (http://www.turminha.mpf.mp.br/), IBGE (http://7a12.ibge.gov.br/), EBC (http://www.ebc.com.br/infantil), STJ (http://www.stjunior.stj.jus.br).	
2012	Mayara Bezerra	Iracema (CE)	Cada niño tiene el derecho de tener identificación con foto y demás datos de él y sus padres, desde su nacimiento.	PL 278/2011 tiene igual contenido.	
2012	Ana Carolinne da Silva	Guaraí (TO)	Garantiza a los padres el derecho de ausentarse del servicio para ir a la escuela de los hijos mediante convocatoria de la unidad escolar.	PLS 620/2011 tiene igual contenido.	
2013	Maila Santos	Primavera do Leste (MT)	Forestación del Programa “Minha Casa, Minha Vida” (programa habitacional del gobierno)	Inspiró la solicitud del Diputado Wellington Fagundes al Ejecutivo ²⁴ . La propuesta es uno de los ítems del Sello Azul de Caixa, banco responsable de “Minha Casa, Minha Vida” ²⁵ .	
2013	Ana Clara Silva	Belo Horizonte (MG)	Es obligatorio informar la cantidad de azúcar contenida en los alimentos, por medio de la tabla nutricional, en una nueva categoría denominada AZÚCAR.	PL 7141/2014, acumulado al PL 2356/2003, tiene igual contenido. PL 6451/2009, acumulado al PL 1350/2007, tiene igual contenido.	Recibió el 88% de los votos a favor (“Vote na Web”) ²⁶

Fuente Elaborado por la autora con datos de Plenarinho.

²³ Los nombres de los niños están presentes en el Portal Plenarinho y son ampliamente divulgados por los medios internos y externos. Los responsables de los ganadores firman un término de autorización del uso de informaciones por la Cámara de Diputados, que incluye su divulgación en cualquier medio existente o que venga a existir.

²⁴ Ver

<http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=12398216AF54E21AA03745455D808391.node1?codteor=1207380&filename=INC+5554/2013>

²⁵ Según <http://mcmv.caixa.gov.br/estudante-quer-tornar-obrigatoria-arborizacao-do-minha-casa-minha-vida/>

²⁶ <http://www.votenaWeb.com.br/projetos/plc-6451-2009>

5.2. Camara Mirim 2013

La segunda codificación en este análisis de contenido es la adherencia o no de los proyectos de ley infantiles a las metas de Plenarinho. Para esta fase, se optó por la edición de 2013 de la Cámara Mirim. En total, 411 proyectos fueron inscritos, vía portal, e-mail y correos. Formarán parte del análisis solo los que fueron enviados por el Portal (352 inscripciones), por el hecho de que el formulario está contextualizado en el ambiente de Plenarinho.

Las categorías fueron levantadas basándose en los problemas que los niños pretendían resolver con sus proyectos de ley. Al mismo tiempo, ese contenido fue evaluado por medio de la comparación con lo que Plenarinho dispone en el portal.

Se adhieren al contenido de Plenarinho:

- Educación - Hay varias sugerencias de inclusión curricular de disciplinas (medio ambiente, derecho constitucional, derecho del consumidor, derechos humanos, primeros auxilios, etc.) y de valorización del profesor, así como indicaciones de la escuela como local de asistencia (médica, odontológica, nutricional y psicológica).
- Medio ambiente - Reforestación de la Mata Atlántica, plantación de un árbol a cada nacimiento, protección a animales desamparados son algunas de las ideas, que encuentran guarida en los materiales de Plenarinho.
- Salud - Hay proyectos de mejora del Sistema Único de Salud - SUS, pero también preocupaciones con el tabaquismo y con el peso de las mochilas escolares, que están en la agenda de Plenarinho.
- Uso de Internet para fines políticos y de defensa de derechos - Hay desde la propuesta de una red social virtual donde todos serían “políticos” a la creación de un sitio para recibir denuncias de violencia sexual contra niños y adolescentes. El propio Portal Plenarinho es una iniciativa que utiliza Internet para fomentar participación política.
- Foros de deliberación - Establecimiento de espacios democráticos para discusión y resolución de problemas en escuelas, calles y barrios. Hay animaciones e historietas de Plenarinho, por ejemplo, que trabajan esa cuestión en el ambiente escolar.

- Comportamientos en el ambiente en que se vive - Creación de huertos comunitarios, recogida selectiva de basura, aprovechamiento del agua, niños como fiscales del medio ambiente están entre esas propuestas. Ellas traducen posibilidades de actuar políticamente en el nivel micro, o sea, describen acciones realizables por los propios niños en sus comunidades, principalmente en las escuelas. Se trata de una apropiación del hacer político y de la conciencia de la ciudadanía individual. Este será el principio orientador para el nuevo Plenarinho.
- Consciencia presupuestaria - Algunos proyectos de ley demuestran conocimiento sobre aspectos financieros, tributarios y presupuestarios de la legislación, apuntando a fuentes de recursos y justificaciones para exenciones fiscales. El juego más buscado de Plenarinho es el Juego del Presupuesto, que tiene por objetivo introducir a los niños en el asunto.
- Defensa de derechos de la infancia - En esa formación discursiva están proyectos que tratan del combate al *bullying* y al abuso sexual. Estos son temas tratados por los personajes de Plenarinho en materias y revistas. Uno de los proyectos infantiles cita al Estatuto del Niño y del Adolescente para proteger a los niños indígenas contra la violencia sexual, considerada como “cultural” en algunas tribus.
- Protección a los más vulnerables - Este tema trae propuestas bien creativas, como la adecuación de la merienda escolar para diabéticos, Escuela para ancianos, obligatoriedad de la Prueba del Talón en el alta hospitalaria y la liberación de la mujer del trabajo para la realización de la Prueba de Papanicolaou. También hay proyectos para mejoras en la accesibilidad y para la asistencia a los habitantes de la calle. La preocupación con los más vulnerables muestra que los niños no necesitan guardar identidad con esos públicos, para reconocer sus derechos y velar por ellos.

No están en la agenda de Plenarinho:

Algunos proyectos de ley traen contenidos que no se encuentran en Plenarinho, pero son temas de repercusión en la discusión política, presentes en la propaganda partidista, en el periodismo de los grandes medios y en las conversaciones interpersonales:

- Preocupación con asistencialismo - Las propuestas de los niños añaden más condiciones y contrapartidas para la recepción de beneficios de programas de transferencias de renta y seguros. Hay, por ejemplo, la fijación de tiempo máximo para recibir becas, la obligatoriedad de trabajo filantrópico en la vigencia del seguro de desempleo y el trabajo de presos.
- Reducción de la edad penal - Del total de 352 proyectos inscritos por el Portal, nueve pidieron la reducción de la edad para ser responsabilizado criminalmente. Este es un dato curioso, porque muestra a los niños castigando a otros niños. Esta posición contradice la Constitución Federal y el Estatuto del Niño y del Adolescente. La insistencia de los medios en la cobertura de homicidios practicados por adolescentes puede estar en la raíz de esa postura de algunos candidatos a diputado.

La tercera codificación en este análisis de contenido se refiere a la alfabetización política. Se procede a la evaluación de una muestra de los proyectos de ley enviados por los niños²⁷, teniendo por categorías los requisitos de Crick (1998). Se crearon tres matrices, con 16 valores, nueve prácticas y 12 conocimientos (Cuadro 1), identificándose los aspectos de cada proyecto atendidos en cada categoría. Se trata de un análisis más profundo, que observa contenidos no manifiestos.

La mayor parte de los proyectos (74%) atendió la mitad de los valores o más. Como en los valores, la mayoría (66%) cumplió con más de la mitad de los requisitos para las prácticas enumeradas por Crick.

A diferencia de los registros de valores y prácticas, los números de requisitos de conocimiento atendidos se aproximaron más en las muestras, entre los que atendieron al 50% o más y los que atendieron a menos del 50% - alrededor de los 57%. Este es un dato interesante, que reduce el peso de los conocimientos en la adquisición de valores y en la adopción de prácticas democráticas.

El requisito menos observado (abordado en solo un proyecto de cada muestra, y de forma sumaria), se refiere al conocimiento sobre “Parlamentos a nivel local, nacional, continental e internacional, incluyendo cómo funcionan y se transforman”. Este dato revela que, aunque el Portal Plenarinho ofrezca una amplia gama de informaciones sobre

²⁷ Muestra del 10% del total de proyectos de ley enviados por los niños. Se mantuvo la proporción de sexo y de lugar de origen, para luego pinzar los proyectos aleatoriamente. Para garantizar la representatividad de la muestra, y también la aplicabilidad de los requisitos, los datos se compararon a una segunda muestra, montada de forma idéntica. Los resultados quedaron muy próximos, lo que permite afirmar que el extracto analizado corresponde estadísticamente a “la cuchara para probar la sopa”.

la Cámara de Diputados y el Poder Legislativo, no se mencionan en los proyectos de los niños.

Al observar los resultados, se llegan a algunas comprensiones de la alfabetización política infantil en la Cámara Mirim 2013:

- El contexto socio histórico y político del año, en especial las Protestas en Brasil de 2013, tuvo un impacto limitado en las propuestas enviadas y en la selección de los ganadores.
- Los proyectos que no se alineaban a la pauta de Plenarinho tampoco estaban entre los que atendieron al mayor número de los requisitos de Crick. Se suscita que las exigencias oídas en las redes virtuales, en las calles y en los medios de comunicación tienen el Estado como destinatario - y el responsable para la resolución de los problemas.
- Los proyectos que más atendieron a los requisitos de Crick proponen nuevos estatutos y traen la responsabilidad individual en el proceso político. La creatividad, más allá del discurso de los medios, subraya la sensibilidad de los niños hacia su realidad.

6. Desafíos de Plenarinho

Tecnológicos

Todas las propuestas de refinamiento y creación objetivan enriquecer aún más la experiencia de navegación en el Portal Plenarinho. Sin embargo, surge una paradoja: el atractivo del portal puede estimular a los niños a pasar aún más tiempo en Internet, superando el límite de lo que es considerado sano por los expertos.

La segunda paradoja se refiere a la mayor Porosidad (SILVA, 2009), con la producción de contenido por los niños (O'REILLY, 2005). El éxito de las acciones puede comprometer su sostenibilidad e incluso imposibilitarlas, debido a la sobrecarga de las personas que realizan el trabajo de moderación y tratamiento de ese contenido²⁸.

Plenarinho también necesita lidiar con la creciente competencia con otros sitios (especialmente los de entretenimiento), los juegos en línea y páginas en redes sociales que no se alinean con la educación para la ciudadanía.

²⁸ A ejemplo del Portal E-Democracia de la Cámara de Diputados, analizado por Faria (2012), el soporte del cuerpo técnico de recursos humanos es fundamental para Plenarinho.

Comunicativos

Plenarinho es mantenido por una institución formal, lo que le trae exigencias en los enfoques de los asuntos. Varias cuestiones están en discusión en la Casa, y incumbe al programa no tomar partido hasta que sean transformadas en ley.

Otro cuidado que Plenarinho debe tener está en la configuración de los personajes villanos de las historias. En la gran mayoría de las veces, no son humanos, para que no puedan ser asociados a ningún político real y tampoco a personas que formen parte del círculo de convivencia de los niños.

En el empeño por la protección de la infancia, muchas veces Plenarinho necesita tratar temas que “nadie quiere tratar”, como el abuso sexual de niños y adolescentes - no los teniendo como referentes del mensaje (cuando se habla de ellos), sino como destinatarios (cuando se habla para ellos). Así, hay contenidos que son exclusivos del portal.

Plenarinho realiza un trabajo extremadamente delicado, porque lidia con el público infantil. Si, por un lado, el programa es fuente de informaciones positivas sobre la Cámara de Diputados para los medios, por otro lado, bastaría un único problema para que el esfuerzo de una década se desmorone.

Reina todavía una desconfianza entre los académicos, políticos y familia sobre la alfabetización política infantil, que tiene un límite tenue con el adoctrinamiento partidista o “ideológico”. Ceaser (2013), por ejemplo, argumenta en favor de la educación cívica, y no política, porque esta podría desestabilizar “el régimen” y causar serios daños a los valores republicanos e incluso a la democracia.

Como la neutralidad es imposible, Plenarinho está, potencialmente, en la mira tanto de los conservadores y de los progresistas.

Educativos

El propio sistema educativo es antidemocrático. Los profesores se resienten de no poder participar en las decisiones curriculares, tomadas por “burócratas en sus oficinas en el Ministerio de Educación, que nunca pisaron en un aula”²⁹. Por su parte, los profesores relatan que es mucho más fácil dar órdenes y exigir obediencia de los niños – “niños democráticos son un problema”³⁰ -, reproduciendo la misma espiral autoritaria a

²⁹ Relato informal de una profesora, durante una presentación de Plenarinho en una escuela pública de Sobradinho-DF.

³⁰ Relato informal de una profesora, durante una presentación del Plenarinho en una escuela pública de Sobradinho-DF.

la que fueron sometidos cuando niños y a la que todavía están sometidos, como profesionales del sistema de educación.

La barrera autoritaria o incluso la resistencia a la alfabetización política no deben impedir que las escuelas sean las principales parejas de Plenarinho, por el contrario. Para Lockyer (2008), no es necesario que las escuelas (o las familias) sean instituciones completamente democráticas para que se admita el compromiso político. Si ellas reconocen a los estudiantes como ciudadanos, considerando el alcance de sus derechos y responsabilidades, ya es el primer paso para que la transformación ocurra - partiendo de los propios niños.

Políticos

Es necesario comprender Plenarinho dentro del contexto de la Cámara de Diputados. En general, los diputados no perciben en Plenarinho una forma de perfeccionar su trabajo parlamentario. Los pocos que se disponen a conocerlo y tienen oportunidad de hacerlo nutren simpatía por el programa, ayudando a divulgarlo en su estado, como complemento al contacto con sus bases, y participan de las acciones cuando son invitados. Es un hecho que los niños no votan y así no estarían entre los electores de los diputados, a quienes generalmente su actividad se dirige.

La dirección de la Casa también ve Plenarinho con buena voluntad y no se niega a contribuir con las acciones, ya sea con recursos financieros, sea con la logística (que, en la Cámara Mirim, implica a muchos sectores de la administración y del área legislativa, como la Secretaría General de la Mesa).

Sin embargo, en que lo respecta al volumen de actividades, Plenarinho cuenta con un equipo pequeño³¹. Se debe recordar que fue una iniciativa de servidores, no de parlamentarios, ni de la sociedad. Su desarrollo debe ser acreditado al esfuerzo personal del equipo en especializarse. Al mismo tiempo, el programa goza de gran autonomía.

Kies (2010) reconoce que, para muchos parlamentarios, el proceso político ya es lo suficientemente complicado para que sea aún integrado a otras formas de participación popular. Cuando esa participación proviene de un público que ni siquiera es elector, es natural que Plenarinho acabe siendo considerado por la Casa (y por la propia Secretaría de Comunicación Social, a la que está vinculado) como un programa accesorio, aunque atraiga simpatía.

³¹ El equipo de Plenarinho está formado por coordinador, editor jefe, redactor, dos ilustradores, un programador de juegos y dos internos de periodismo

En síntesis, las dificultades mostradas arriba son ejemplos de lo que cualquier iniciativa de alfabetización política infantil y juvenil tendrá que enfrentar, dependiendo de las actividades que se disponga a ejecutar. Para los sitios, los retos de la dimensión tecnológica de Plenarinho serán similares. Y así respectivamente, para productos de comunicación (medios impresos o electrónicos, presentaciones, etc.) en la dimensión comunicativa; y para las escuelas, en la dimensión educativa. La última dimensión es particularmente conectada a las instituciones estatales, como escuelas del Legislativo y programas de parlamentos infantiles en estados y municipios.

7. Conclusiones

Desde su creación, Plenarinho, programa de relación de la Cámara de Diputados con el público infantil y juvenil, ha evolucionado continuamente. En ese trayecto, se observa la búsqueda por excelencia en cuatro dimensiones:

1. Tecnológica - plataforma robusta, segura, versátil, accesible y con usabilidad tanto para los usuarios como para los gestores, que permita la estructuración de los datos;
2. Comunicativa - contenidos bien estructurados, en lenguaje esmerada, que haga conexión con la realidad inmediata y sea adecuada tanto para el público objetivo como para los objetivos de la institución;
3. Educativa - elementos simultáneamente lúdicos y educativos, que atiendan a los niños y apoyen al profesor;
4. Política - escenario amplio, que englobe conceptos, valores, prácticas y conocimientos, según lo propuesto por Crick (1998).

Se observa el aumento del alcance de la meta principal del programa, desplazándose el eje inicial, de informaciones sobre la Cámara de Diputados, para el empoderamiento del público infantil por medio de la alfabetización política. El legado de más de diez años permite que ahora Plenarinho pueda dedicarse más a la interacción con el público objetivo, con la incorporación de contenido colaborativo y la evaluación paulatina de las acciones.

Internet es preponderante para Plenarinho, un programa de una institución de representación nacional, pero con apenas una sede, en la capital. El foco, sin embargo, dejará de ser el acceso por los ordenadores, volviéndose hacia los dispositivos móviles (celulares y tabletas), que es por donde la generación actual de niños utiliza Internet.

Incluso con Internet, Plenarinho no renuncia a las acciones presenciales. Son ellas las que pueden añadir el aspecto social a la alfabetización política, según lo recomendado

por Arthur y Davison (2000). La Cámara Mirim trae resultados alentadores sobre la alfabetización política de los niños participantes y tiende a continuar como el buque insignia del programa. La mayoría de los proyectos de ley inscritos en la edición de 2013 atendieron a más del 50% de los requisitos de Crick (1998). El primer beneficio de la participación está en la propia oportunidad de participar, reiterando que la orientación previa a la inscripción añade valores, prácticas y conocimientos ya de inicio.

Conocimientos específicos sobre la Cámara de Diputados y el Poder Legislativo, tan caros para el Portal Plenarinho desde su origen, no fueron decisivos para la formulación de las propuestas de los niños. Sin embargo, los conceptos abordados en historietas, animaciones y textos de los principales temas del programa (Educación, Medio Ambiente y Salud) estuvieron presentes en la mayor parte de los proyectos. Estos temas marcaron la edición Cámara Mirim 2013, mientras que incluso las banderas de las Protestas en Brasil de 2013 solo fueron mencionadas en lo que se refiere a ellos.

Varios proyectos de ley de los candidatos a diputado infantil han sorprendido por la creatividad y la sensibilidad a las cuestiones socioeconómicas, tanto locales como nacionales, en especial la preocupación por sectores más vulnerables de la sociedad.

Incluso con el éxito en diversos productos y acciones, Plenarinho necesita enfrentar varios desafíos para continuar progresando - y existiendo. Estos desafíos no le son exclusivos y se imponen a cualquier programa de alfabetización política infantil y juvenil, lo que hace que este análisis sea particularmente útil para iniciativas similares.

Dos paradojas se imponen en la dimensión tecnológica, de orden externo y interno, respectivamente: el éxito de Plenarinho puede implicar la permanencia excesiva de los niños en Internet y al mismo tiempo la sobrecarga del equipo en el tratamiento de lo que recibe del público. La *web* también es un ambiente de disputa discursiva, en que llamamientos de todo orden representan una fuerte competencia para la educación ciudadana.

En la dimensión educativa, el estrechamiento continuo y creciente de la cooperación con los profesores es imperativo, para que Plenarinho no tome decisiones insulares y distantes de la realidad del aula, “con sus burócratas en sus oficinas con aire acondicionado” en la capital federal.

Los temas delicados representan un riesgo constante en la dimensión comunicativa. Además, como Plenarinho no puede tomar partido en cuestiones en trámite en el Congreso Nacional, es susceptible de perder la oportunidad de promover el debate con su público objetivo o incluso convertirse en un programa sesgado.

Con su equipo restringido, Plenarinho tiene alcance pequeño, incluso dentro de la Cámara. Varios parlamentarios y sectores en la Casa no conocen lo que el programa hace. En general, los diputados todavía ven Plenarinho como una herramienta de Relaciones Públicas, tal cual era en su origen.

Sumado al alcance reducido en la divulgación de sus acciones ante el vasto universo infantil y juvenil en el país, está el hecho de que no siempre los niños encuentran condiciones para aplicar lo que aprenden en la alfabetización política.

Se deduce, así, que Plenarinho permanece en el nivel latente. Su potencial es gigantesco, pero su etapa todavía consiste en plantar semillas. Es un programa promisorio. Necesario. Para las generaciones nuevas y actuales.

References

A HANDBOOK on child participation in Parliament: handbook for parliamentarians N. 18. 2011. Inter-Parliamentary Union e Unesco. Disponível em: <http://www.ipu.org/PDF/publications/child-parl-e.pdf>. Acesso em: 12 maio 2014.

ACKERMANN L., FEENY, T, HART, J. & NEWMAN, J. **Understanding & evaluating children's participation**: a review of contemporary literature. Plan UK/ Plan International. Out. 2003. Disponível em: https://www.plan.org.au/~-/media/Documents/Research%20and%20Reports/Child_Participation_Literature_Review.ashx. Acesso em: 2 abr. 2014.

ARTHUR, J.; DAVISON, J. Social literacy and citizenship education in the school curriculum. **The Curriculum Journal**, v. 11, n. 1, p. 9-23, Spring 2000.

BABBIE, E. **Fundamentos de la investigación social**. Mexico: Thompson Editores, 2000.

BANAJI, S.; BUCKINGHAM, D. Young people, the internet, and civic participation: an overview of key findings from the CivicWeb Project. **International Journal of Learning and Media**, v. 2, n. 1, p. 15-24, 2010. Disponível em: <http://eprints.lse.ac.uk/29543/>. Acesso em: 12 maio 2014.

BOCCHINO, E. V.; SABÁ, C. M. F. O.; SILVA, M. A. B. **www.plenarinho.gov.br**: não apenas um *site*, um instrumento a serviço da cidadania. Brasília: Câmara dos Deputados, 2002.

BRASIL. Congresso Nacional. Câmara dos Deputados. **Projeto de criação do portal infantil da Câmara dos Deputados**. Resultado do grupo de trabalho instituído pela Portaria nº 7 de 2003. Brasília: Câmara dos Deputados, 2003.

BRASIL. Congresso Nacional. Câmara dos Deputados. **Qual é o objetivo do Plenarinho?** Brasília: Câmara dos Deputados, 2004.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). **Diário Oficial da União**, Seção 1, p. 13563. 16 jul. 1990.

CAUSOS do ECA: histórias que tecem a rede: o Estatuto da Criança e do Adolescente. São Paulo: Fundação Telefônica, 2011. Disponível em: <http://www.promenino.org.br/Portals/0/CausosdoECA/Causos7/Causos%20do%20ECA%207.pdf>. Acesso em: 9 jun. 2014.

CEASER, J. W. **The role of political science and political scientists in civic education**. Washington: American Enterprise Institute; Program on American Citizenship, 2013.

COSSON, R. **Escolas do legislativo, escolas de democracia**. Brasília: Câmara Edições Câmara, 2008. Disponível em: <http://bd.camara.gov.br/bd/handle/bdcamara/2662>. Acesso em: 15 abr. 2014.

COSTA, A.C.; MELO, A. M. Plenarinho: o jeito criança de ser cidadão. Prisma.com: **Revista de Ciências e Tecnologia de Informação e Comunicação**, n. 11, p. 1-16, 2010. Disponível em: <http://revistas.ua.pt/index.php/prismacom/article/view/725>. Acesso em: 28 maio 2014.

CRICK, B (Org). **Education for citizenship and the teaching of democracy in schools**. Final report of the Advisory Group on Citizenship. London: Qualifications and Curriculum Authority, 1998. Disponível em: <http://dera.ioe.ac.uk/4385/1/crickreport1998.pdf>. Acesso em: 28 maio 2014.

FARIA, C. F. S. **O parlamento aberto na era da internet: pode o povo colaborar com o Legislativo na elaboração das leis?** Brasília: Edições Câmara, 2012.

FOX, N. H. Teaching (is not) activism. **Radical Teacher**, n. 94, p. 14-23, Fall 2012.

LOCKYER, A. Education for citizenship: children as citizen and political literacy. In: INVERNIZZI, A.; WILLIAMS, J. (Ed). **Children and citizenship**. London: Sage Publications, 2008.

KIES, Raphaël. **Promises and limits of web-deliberation**. New York: Palgrave Macmillan, 2010.

O'REILLY, T. **What Is Web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software**. 2005. Disponível em: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>. Acesso em: 30 maio 2014.

MARTINS, L. M. **Educomunicação para a democracia: o programa Plenarinho e o nível de letramento político infanto-juvenil**. 2012. 118 f. Monografia (Especialização em Instituições e Processos Políticos do Legislativo) –Centro de Formação, Treinamento e Aperfeiçoamento da Câmara dos Deputados, 2012. Disponível em: <http://bd.camara.gov.br/bd/handle/bdcamara/10032?show=full>. Acesso em: 16 mar. 2014.

MELO, M. R. M. **Educação política para a cidadania**: a contribuição da Câmara dos Deputados. 2008. 143 f. Monografia (Especialização em Instituições e Processos Políticos do Legislativo) – Centro de Formação, Treinamento e Aperfeiçoamento da Câmara dos Deputados, 2008. Disponível em: <http://bd.camara.gov.br/bd/handle/bdcamara/383>. Acesso em: 16 mar. 2014.

MONTEIRO, T. Oralidade e cidadania: alunos da Escola Estadual Maroja Neto, de Belém (PA), ganham voz e voto no Projeto Câmara Mirim. **E-legis**: Revista do Programa de Pós-Graduação da Câmara dos Deputados, v. 8, n. 16, p. 96-107, jan./abr., 2015. Disponível em: <http://e-legis.camara.leg.br/cefor/index.php/e-legis/article/view/202>. Acesso em: 25 nov. 2015.

PINHO, J. B. **Propaganda institucional**. São Paulo: Summus, 1990.

PLENARINHO. Câmara dos Deputados. Disponível em: www.plenarinho.leg.br. Acesso em: 3 mar. 2014.

SANTOS, G. L. **Tablets, laptops, computadores e crianças pequenas**: novas linguagens, velhas situações na educação infantil. Brasília: Liber Livros, 2012.

SILVA, S. P. **Estado, democracia e internet**: requisitos democráticos e dimensões analíticas para a interface digital do Estado. 2009. 424 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Culturas Contemporâneas) –Universidade Federal da Bahia, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/5211>. Acesso em: 20 maio 2014.

STOCKDALE, R.; BOROVIČKA, M. **Using Quality Dimensions in the Evaluation of Websites. Information and Communication Technologies in Tourism**. Innsbruck: Innsbruck University School of Management, 2006. Disponível em: <http://www.researchgate.net/>. Acesso em: 17 maio 2014.

TIC DOMICÍLIOS 2012. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2013. Disponível em: <http://www.cetic.br/usuarios/tic/2012/apresentacao-tic-domicilios-2012.pdf>. Acesso em: 21 maio 2014.

TIC EDUCAÇÃO 2012. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2013. Disponível em: <http://www.cetic.br/educacao/2012/apresentacao-tic-educacao-2012.pdf>. Acesso em: 21 maio 2014.

TIC KIDS ONLINE BRASIL 2012: pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2013. Disponível em: <http://www.cetic.br/publicacoes/2012/tic-kids-online-2012.pdf>. Acesso em: 21 maio 2014.

Artículo recibido en: 26/10/2015

Artículo aceptado para publicación en: 04/01/2016